Attention, les précisions apportées dans ce chapitre sont très pointues et nécessitent une bonne connaissance du background de Bloodlust…

Cet aide jeu, qui se veut exhaustive, a pour but d'apporter un éclairage nouveau sur les petits secrets, pas toujours très clairs, des intervenants abordés dans les Frères de la Nuit. Comme il est mentionné ci-après, tous ou presque, ont un rôle à jouer dans les complots visant, soit à la défense, soit à l'invasion de Tanaëphis par Vaeriel. Chaque Secte ou Guilde est étudiée au cas par cas, avec, pour chacune, un résumé leurs objectifs, et de leurs relations avec les autres groupes. En annexe, un diagramme schématise ce réseau d'interactions afin d'aider le MJ à concevoir des scénarios toujours plus détaillés. Les abréviations utilisées sont les suivantes :

PdA = Poussière d'Ange ; SdG = Souvenirs de Guerre ; JdP = Joyaux de Pôle ; C&L = Contes & Légendes ; FdlN = Frères de la Nuit ; VdD = Voiles du Destin ; ADT = A Double Tranchant ; CE = Corps Etranger.

<u>Les Guildes</u>

La Guilde des Cartographes

Première Guilde abordée ici, elle semble avoir son rôle à jouer dans la " Forteresse Tanaëphis ". Indirectement.

Son noyautage par certaines Armes voulant en savoir plus sur l'invasion à venir paraît clair. Preuve en est la section maritime créée par un porteur d'Arme (FdlN p. 15). Cette section a certainement pour objectif de déterminer quel serait l'endroit le plus favorable pour un débarquement, par l'étude des reliefs côtiers… Et qui d'autre que le Mois du Bonheur, à l'origine de cette fameuse " Forteresse Tanaëphis " (Cf. chapitre sur cette secte), pourrait avoir infiltré cette guilde dans ce but ?

De même, la carte des zones cartographiées par la guilde (FdlN p. 17), signale la pointe de Nulle-part parmi les mieux connues… ce qui est en totale contradiction avec le discours tenu par Mandell Brot, membre de la Guilde (VdD p. 35), qui élude totalement les raisons pour lesquelles les cartes de ces contrées ne sont pas disponibles au grand public. La Guilde des Cartographes est donc au courant de l'existence du port à la pointe… mais elle le cache ! Pourquoi ?

Toujours très certainement à cause de ces Armes du Mois du Bonheur, qui ne désirent pas voir l'existence de Vaeriel dévoilée…

Une deuxième société secrète, de part la nature même de ses membres, infiltre cette Guilde : la Route sans Fin… (FdlN p. 72). Or, nous le verrons, ces deux sectes sont opposées sur certains points. Il est probable que le Mois du Bonheur a conscience de la présence de la Route dans cette Guilde (elle ne s'en cache pas !). L'inverse n'est pas forcément vrai, le Mois ayant tendance à être discret (et c'est un euphémisme).

La Guilde des Cartographes est donc profondément infiltrée par les Armes… Bien évidemment sans que ses dirigeants humains ne soient conscients de ce que cela implique…

Ce qui fait d'elle une source de renseignements particulièrement importante (pensez à la masse d'informations colportées !), au moins pour ces deux sectes…

Enfin, les Cartographes sont financés par les Joyaux de Pôle dans leurs tentatives de cartographie des sous-sols de la capitale Derigion (FdlN p. 85). Il n'est pas rare que certains objets étranges qui y sont retrouvés, disparaissent " mystérieusement " et se retrouvent entre les mains des Porteurs de cette secte…

La Guilde des Coursiers

Le grand secret de cette Guilde est, bien entendu, le Veilleur (FdlN p.20). C'est un Fusionné (réponse officielle FAQ Siroz), certainement fondateur de la Guilde (enfin, son Arme !), qui a eu, et a accès à une trace écrite de tous les messages transportés par les coursiers de la Guilde. Une mine d'information, donc… Le Veilleur est un mercenaire, qui vend des renseignements au plus offrant (oui, même aux Vaerelliens !), tout en faisant attention à ce que son secret ne soit jamais éventé… Jeu dangereux !

Mais voyons plus loin… Le Veilleur a accès à cette masse d'informations… et il a ainsi très certainement une bonne idée de la géopolitique du continent… C'est la raison pour laquelle il ne dévoilera aucun secret vital aux Vaerelliens. Il a très certainement compris le principe de la " Forteresse Tanaëphis ", mais reste neutre dans ce complot… et n'a de toutes façons aucun renseignements, au mieux une vague idée, sur qui joue quel rôle. Mais gageons qu'il serait très intéressé d'en savoir plus…

En tant que Fusionné, si l'invasion commençait, le Veilleur mettrait tout naturellement son immense réseau d'information au service des défenseurs de Tanaëphis… Mais pour l'instant, pas de signes avant-coureurs, alors… le profit reste le profit, et la Guilde reste indépendante !

La Guilde des Coursiers est bien noyautée par la Route sans Fin, en raison, une fois de plus, de la nature voyageuse de ces Armes (FdlN p. 72). Elle entretient des relations très étroites avec la Guilde des Courtisans, puisqu'il existe des membres mixtes des deux Guildes (FdlN p. 26) travaillant exclusivement pour cette dernière.

La Guilde des Courtisans

Encore une Guilde qui base sa puissance sur l'information (décidément !)… Que ce soit à Pôle, avec les Sœurs de la Passion (JdP, FdlN p. 26), qui forment un réseau de communication inégalable, partout ailleurs sur le continent (du moins en territoire civilisé) grâce aux inévitables confidences sur l'oreiller, ou encore grâce à la fameuse " Guilde des Mendiants " (FdlN p. 25), les Courtisans sont véritablement la " CIA " de l'univers de Bloodlust (au niveau des Guildes, du moins…).

La revente d'informations amène l'argent, et l'argent le pouvoir. Mais la Guilde vend d'autres services… les fameuses Ombres (FdlN p. 24-25), capables de tuer certains Porteurs en combat singulier… La Guilde contrôle bien sûr la prostitution, et c'est très lucratif… mais elle pourrait tout aussi bien s'appeler Guilde des Assassins. En réalité, c'est un peu le rôle qu'elle joue à Bloodlust. Et c'est d'ailleurs un secret de polichinelle. Même si peu soupçonnent de quoi la Guilde est capable…

Les services de la Guilde dans le domaine de l'assassinat sont vendus aux particuliers comme aux gouvernements, et les Batranobans sont des clients fréquents (FdlN p. 33).

Malgré tout, la Guilde a une faiblesse : Elle n'agit qu'en territoire civilisé (prostitution organisée oblige). Elle compense ce petit problème en partie par des échanges d'informations et un partenariat privilégié avec la Guilde des Coursiers (FdlN p. 26) puisque qu'il existe des membres mixtes des deux Guildes…

La Guilde des Courtisans entretient en outre, mais c'est classique, des relations étroites avec la Guildes des Mercenaires et des Mercenaires de Pôle (FdlN p. 26).

Enfin, à noter que la Guilde reste dans le collimateur des Miroirs du Passé en raison des conditions de travail d'un grand nombre d'hysnatons Elfes, considérés par les Courtisans comme de parfaits objets de plaisir (FdlN p. 26)…

La Guilde des Ecrivains

La seule Guilde qui n'ait à peu près rien à se reprocher… Ses buts réels sont ceux qu'elle a de tous temps affiché : Faire progresser le savoir écrit.

Si elle a été créée à l'origine par les Batranobans pour déchiffrer l'écriture Elfe (FdlN p. 28), ce but est aujourd'hui celui des Joyaux de Pôles qui financent grandement la Guilde dans cette voie (FdlN p. 86). La " pierre de Rosette " n'a cependant pas encore été découverte…

Le seul souci de la Guilde en 1051 est l'apparition de l'imprimerie et les possibles dérives qu'elle pourrait entraîner (FdlN p. 30)…

La Guilde des Epiciers

La Guilde des Epiciers était un instrument au service du gouvernement Batranoban : à la fois service de renseignement et organisme administratif protégeant les intérêts du gouvernement.

Cette situation change à partir de 1041, et la Guilde devient le pilier du plan de déstabilisation du continent par les envoyés de Vaeriel. Omar Khalir, le Doyen de la Guilde à cette date, est un Stilfari, et la tête pensante de l'infiltration Vaerellienne sur Tanaëphis. Son objectif principal est primordial pour la réussite de l'invasion : Mettre les Armes-Dieux hors d'état de nuire (VdD p. 25). Et pour cela il use de tous

les moyens à sa disposition depuis son arrivée au poste de Doyen : La création d'épices (FdlN p. 34), démocratisées et à forte dépendance, capables de déconnecter les Armes de leurs Porteurs (Cf. Sable Ombreux) ; la création et le soutient, en 1049, d'une société secrète spécialisée dans la lutte contre les Armes-Dieux (L'Aube de Demain (VdD p. 24), pour qui Omar est le " Veilleur ", à ne pas confondre avec celui de la Guilde des Coursiers) et qui s'appuie sur les exactions de la Mort Carmin (VdD p. 24 ; FdlN p. 68)...

Visiblement, les actions de déstabilisation se multiplient, et l'on peut en tirer deux conclusions : L'invasion est imminente, et les Armes-Dieux semblent être une menace sérieuse capable de la faire échouer...

La position de Khalir au sein de la Guilde lui permet de pervertir le formidable service de renseignements de la Guilde des Epiciers, mais également de manipuler le Conseil Batranoban, pour l'utiliser et parvenir à ses fins... Omar est un génie politique, le pivot de l'invasion... Mais il joue un jeu dangereux à lutter ainsi contre les Armes, surtout lorsqu'on connaît la proximité du pouvoir Batranoban avec les Adeptes de Muffin (FdlN p. 80)... Et tout cela à la barbe des membres du gouvernement...

La Guilde en elle-même dispose de moyens illimités pour mener à bien sa mission (FdlN p. 33) : Espions, assassins (notamment avec le Guilde des Courtisans), armée privée (les Gardiens de la Route, FdlN p.32 ; PdA p. 31), embargos, etc...

Cette Guilde entretient de bons rapports avec celle des Voyageurs grâce à Abu El-Miraj (FdlN p. 53)

La Guilde des Marchands

Grande puissance économique (FdlN p. 36) et politique continentale (elle brasse énormément d'argent et dispose d'appuis au sein de tous les gouvernements), cette Guilde est également noyautée par les Vaerelliens.

Heinrike Wolfe, un Elu, membre du conseil des nobles de Pôle, est en charge de certaines affaires de la Guilde depuis quelques années, et plus particulièrement des Marchés Lointains (VdD p. 19, 23). Plus prosaïquement, Wolfe s'occupe de revendre, à prix d'or, sur Tanaëphis, des objets Vaerelliens hors d'usage afin de financer des actions de déstabilisation. Ces Objets des " Marchés Lointains " sont fournis à la Guilde grâce à une branche de la Guilde des Navigateurs, elle aussi sous contrôle Vaerellien (FdlN p.49 ; VdD p. 35-37).

A long terme, Wolfe cherche à avoir la mainmise sur le plus de marchés possibles, ceci afin de pouvoir bloquer les échanges et les routes commerciales en cas d'invasion.

Bien sûr, encore une fois, les membres haut placés de la Guilde ne sont pas au courant des finalités des actes de Wolfe. Globalement, les Stilfari'n se servent des infrastructures de Tanaëphis pour mener à bien leurs actions de sabotage...

La Guilde des Marchands a également un partenariat très lucratif avec les Joyaux de Pôle sur un réseau d'usuriers, de prêteurs et sur les banques en général (FdlN p.86).

La Guilde des Mercenaires

Cette Guilde n'a pas d'autres buts que de fournir une force de frappe à ses clients... Elle dispose elle même des Juges (FdlN p. 40), chargés de faire respecter les principes de la Guilde. A part une relation étroite avec le Guilde des Courtisans (basée sur des avantages réciproques entre membres), elle ne baigne dans aucun complot (FdlN p. 26). A noter cependant qu'elle garde une trace de chaque contrat, et une personne qui prendrait le temps de corréler ces informations pourrait sûrement en tirer des conclusions sur quelques secrets politiques du continent (FdlN p.41)...

La Guilde des Mercenaires de Pôle

A l'image de la Guilde des Mercenaires, celle de Pôle n'a rien à cacher, et entretient les mêmes relations avec la Guilde des Courtisans que son homonyme (FdlN p.26). La seule chose qui pourrait faire trembler cette Guilde sur ses fondations en 1051, est la situation de son dirigeant, Hector Frambert, Porteur d'une Arme (Sunstone) capable à tout moment de vouloir quitter cette position pour une vie plus agitée, ce qui aurait pour conséquence de laisser la Guilde sans tête pensante (FdlN p. 44)...

La Guilde des Navigateurs

Cette Guilde est la troisième, et dernière, à être noyautée par un envoyé de Vaeriel, un Stilfari du nom de Brus Mercoeur. Celui-ci se contentait, jusqu'en 1039, de signaler les navires prenant la haute mer à ses comparses, qui s'occupaient de les couler au large. Nombre de navires ont ainsi disparu corps et bien…

Mais à dater de 1039, date à laquelle Mercoeur accède au poste de Maître des Navires, les choses changent. Dès lors, il interdit la navigation d'exploration. Et ceux qui enfreignent l'interdiction sont dissuadés "à l'ancienne". Mercoeur s'assure ainsi le secret de l'existence de Vaeriel jusqu'à l'invasion.

C'est également Mercoeur qui a fait construire secrètement le port à la Pointe de Nulle-Part, il y a une vingtaine d'année, à la barbe même du Maître de la Guilde (FdlN p.49 ; VdD p. 35-37).

Mercoeur s'occupe également de récupérer des objets Vaerelliens qu'il fait revendre par l'intermédiaire de la Guilde des Marchands (les fameux " Marchés lointains "), ce qui permet de financer des actions en vue de l'invasion (comme la construction du Port).

La Guilde des Voyageurs

La dernière Guilde décrite n'a, elle non plus, rien à se reprocher. Elle se contente de faire son business, en gardant un profil bas. Elle reste, de manière insoupçonnée, une puissance économique majeure sur le continent, peut-être plus importante que la Guilde des Marchands (FdlN p. 53). Seul mystère planant autour de la Guilde : personne ne sait comment sont éliminés ceux qui s'attaquent à elle.

L'hypothèse d'un Porteur d'Arme vengeur n'est pas à exclure (FdlN p. 50).

En 1051, cette Guilde entretient de bons rapports avec celle des Epiciers grâce à Abu El-Miraj (FdlN p. 53). La présence à un poste haut placé de l'ancien dirigeant de la Guilde des Ecrivains, David Rialor, laisserait penser une relation entre ces deux Guildes (FdlN p. 53). Mais cela n'est pas le cas et David a réellement quitté les Ecrivains.



<u>Les sociétés secrêtes</u>

L'Eclipse de Lune

Cette première Société Secrète est relativement bien connue des joueurs, et gageons que, depuis Eclat de Lune, ils entretiennent de bons rapports avec elle.

L'Eclipse est une des rares sectes qui n'hésite pas à lutter ouvertement contre les plans des organisations les plus violentes (comme la Mort Carmin, par exemple…).

Après Eclat de Lune, en 1036, Moonglow, le responsable de l'Eclipse, a mis son service de communication (le Réseau) au service de Bert III et de son Arme, Sneaker (FdlN p. 55). Son objectif est clairement de favoriser les actions de paix qui s'engagent sous le règne de Bert…

Moonglow commence à peine à comprendre qu'il se trame quelque chose de grave sur le continent… Les membres de la secte ont découvert il y a l'existence d'un port à la pointe de Nulle-part, les contacts entre la Guilde des Navigateurs, des Marchands et les " étrangers " (les Vaerelliens), et une mystérieuse disparition de fusionnés à la pointe (FdlN p. 56)… Alors, elle a envoyé une de ses Armes de confiance, récemment fusionnée, MoonGlum, essayer de comprendre… Et le message qu'elle a reçu, quelques temps plus tard n'augure rien de bon (FdlN p. 56)…

Mais pourquoi une Arme de confiance ? Parce que Moonglow soupçonne sa secte d'être infiltrée par des Armes au service des " étrangers " (FdlN p. 56)… Moonglow ne connaît pas la nature des Vaerelliens, sinon elle saurait que ces derniers ne sont pas, mais alors pas du tout, aimés des Armes qui les connaissent (le cas de la Loi du Sang est une exception).

Cependant, il est vrai que l'Eclipse a connu une " trahison " il y a déjà quelques siècles… c'était une Arme bien connue, Glass Spider, une Arme en pierre de lune, membre de l'Eclipse (FdlN p. 26), mais aussi de la Route sans Fin (FdlN p. 70), qui fut à l'origine de la création des Sekekers, et qui disparu juste après… Car

Glass Spider était aussi membre du Mois du Bonheur et espionnait certainement ces deux sectes, les plus gros " services de renseignement " du continent, pour le compte du Mois...

Peut-être est-ce là la raison de la méfiance de Moonglow ?

Toujours est-il que l'Eclipse a maintenant la puce à l'oreille et enquête, s'efforce de recouper des informations afin de comprendre qui sont et que font les étrangers...

L'Eclipse a également un autre projet, lancé il y a quelques siècles... La terreur de ne plus être les entités les plus puissantes du continent a poussé certains membres de cette organisation, dont une Arme du nom de Seeker, à étudier les pouvoirs des Elfes, leur fameuse faculté à absorber le Fluide. Et pour cela, l'Eclipse tente, par croisements successifs entre hysnatons, de recréer un Elfe pur pour pouvoir le disséquer, l'étudier, et trouver un moyen lutter contre cette menace (C&L p. 46).

L'Eclipse n'y est pas parvenu, pour le moment, mais gageons que si elle venait à apprendre l'existence d'Imara (VdD p. 11), elle serait tentée de la capturer, voire de l'éliminer...

Relations avec les autres sectes :

L'Eclipse de Lune échange fréquemment des informations avec une autre organisation qui, elle aussi, cherche à comprendre ce qui se passe, la Route sans Fin (FdlN p. 56), tout en se méfiant d'elle (et c'est évidemment réciproque). Les deux sectes ne savent évidemment pas qu'elles poursuivent le même but...

Par contre l'Eclipse est clairement opposée aux sectes les plus violentes, la Mort Carmin en tête, bien sûr...

Enfin, si jamais l'Ordre Nouveau, les Miroirs du Passé ou la Guilde des Courtisans venaient à apprendre le projet de l'Eclipse au sujet des Elfes, il est probable que cette dernière s'attire les foudres de ces trois organisations (C&L p. 46).

L'Ordre Nouveau

Cette secte est bien ce qu'elle prétend être... L'Ordre Nouveau a bien pour objectif (malheureusement !) d'éliminer toute trace d'hysnatons... Cette secte a bien dû, une fois ou deux, au cours de son histoire, être manipulée par la Mort Carmin, avec qui elle entretenait d'excellentes relations jusqu'à Eclat de Lune, pour servir ses desseins. Mais cela n'est plus le cas depuis que la relation Mort Carmin-Miroirs du Passé à été découverte en 1036 (FdlN p. 60).

Relations avec les autres sectes :

L'Ordre Nouveau conserve de bons contacts avec la Loi du Sang (entre bourrins, on se comprend...), mais à laissé tomber une Mort Carmin trop ambiguë ! (FdlN p. 60).

L'Ordre Nouveau reste opposée à toute secte " pacifique " (Mois du Bonheur, Eclipse de Lune, Route Sans Fin...), et bien évidemment aux Miroirs du Passé (SdG p. 84).

La Loi du Sang

Une secte chaotique qui ne semble pas avoir d'autres objectifs que la baston...

En réalité ses buts en 1036 sont d'éviter la stabilité et la paix sur Tanaëphis, ce qui entraînerait un développement de la navigation d'exploration... avec à la clef la découverte de Vaeriel ! Les quatre Armes dirigeantes manipulent donc leurs membres et tentent de provoquer la chute des grands empires (FdlN p. 63)... Elles oeuvrent exactement dans l'optique des Stilfari'n... Il y a donc fort à parier que pour une raison ou une autre, ces Armes servent la cause de Vaeriel.

Peut-être ces Armes se rappellent-elles ce qu'elles étaient avant, et cherchent-elles ainsi la rédemption ? Ou alors les Vaerelliens infiltrés sur le continent leur ont-elles fait une proposition qu'elles ne pouvaient refuser ?

Toujours est-il que les dirigeantes de la Loi du Sang sont les premières Armes pro-Vaerelliennes... C'est d'autant plus vrai qu'elles rencontrent régulièrement les responsables de la Mort Carmin (Soit Justin Vandelieu...).

Relations avec les autres sectes :

La Loi du Sang entretient des relations étroites avec la Mort Carmin, et dans une moindre mesure avec l'Ordre Nouveau (FdlN p. 63).

Elle est bien sur opposée, à l'image de l'Ordre Nouveau, aux Sectes pacifistes, et reste mal vue en territoires Batranoban et Vorozion, les deux principaux empires que la Secte cherche à déstabiliser (FdlN p. 63).

La Mort Carmin

Le grand méchant d'Eclat de Lune… Cette secte a de tous temps été un puissant instrument Vaerellien. A l'origine créée par Tangorogrim (PdA p. 64), qui n'est autre que l'incarnation de Silas Kramer (VdD p. 49), le premier empereur Stilfari, la Mort Carmin avait pour but originel de déstabiliser Tanaëphis afin de l'affaiblir en vue de l'invasion.

Tagorogrim/Silas avait réussi, grâce à son formidable contrôle du Fluide, à garder souvenir, même après son incarnation, des objectifs de son peuple à long terme, à savoir la conquête du continent.

Lorsque Tangorogrim disparu, pour une raison inconnue, c'est Anathos qui prit le contrôle de la secte, et sans le savoir, poursuivi les buts de son fondateur, en attisant par exemple la révolte Vorozion (FdlN p. 67)…

Puis, au cours d'Eclat de Lune, il revint à la surface du continent, entre les mains de Melaus. Les objectifs du fusionné, même s'ils pouvaient sembler altruistes à ses yeux, servaient en fait les buts de Tangorogrim… Melaus croyait berner la Mort Carmin. Il était manipulé par son Arme…

Mais depuis la destruction de Tangorogrim, en 1036, la secte était à l'abandon… Et les Vaerelliens reprirent récemment le contrôle de leur instrument préféré, en faisant fusionner un élu avec une Arme ambitieuse mais stupide : RedEye. Justin Vandelieu, Elu avec des pouvoirs de Fusionné (Immortel sur Tanaëphis donc…) est donc le nouveau dirigeant de la secte (FdlN p. 68) et suit les directives d'Omar Khalir : perpétuer des massacres au nom des Armes-Dieux, afin de pousser l'humanité à s'en détourner. Ce plan est appuyé par Omar qui finance l'Aube de Demain et inonde le continent de Sable Ombreux (Cf la Guilde des Epiciers). Et tout cela commence à porter ses fruits…

Relations avec les autres sectes :

L'ennemi principal de la Mort Carmin est bien sûr, depuis Eclat de Lune, l'Eclipse de Lune, mais aussi toutes les sectes pacifiques (comme le Mois du Bonheur ou la Route sans Fin…).

Elle a d'excellentes relations avec la Loi du Sang (qui poursuit le même but qu'elle (FdlN p.63)…).

La Route Sans Fin

Cette société secrète a vu le jour à peu près au même moment que le débarquement Piorad (FdlN p. 70) … Coïncidence ? Peut-être pas…

La Route Sans Fin est née sous l'impulsion de dix Armes fondatrices, et leur but originel était effectivement de comprendre le monde, le partage des connaissances… mais ces Armes sont tombées sur un grand secret…

L'une des Armes fondatrices s'appelait Glass Spider et disparu peu de temps après la fondation de la secte. Juste après avoir crée les Sekekers (FdlN p. 70 et C&L p. 60). Or la création des Sekekers entre dans le plan de la Forteresse Tanaëphis… (C&L p. 31). Il y a donc fort à parier que Glass Spider faisait déjà partie de l'organisation de Sleeper, le futur Mois du Bonheur.

Mais Glass Spider ne sera pas la seule à disparaître au cours des Ages. Deux autres Armes fondatrices disparaissent dans le Nord.

Alors, aux alentours de 460 Ap. Néinnes, Wander, Explorer et Easyrider planifient… Et c'est comme si elles prenaient conscience que quelque chose se trame sur le continent. Et elles s'intéressent à la géopolitique… Le rôle de la secte devient celui d'un observateur (FdlN p. 71). Explorer collecte des objets

des " temps anciens "... c'est à dire aussi ceux des Marchés Lointains... des objets Vaerelliens en somme !

Et au fil des ans, les trois Armes dirigeantes comprennent... comprennent que des Armes jouent avec la géopolitique du continent pour le protéger d'une attaque, d'une invasion... qui et pourquoi ? Mystère... Pour une raison inconnue, EasyRider lâche sa tête et révèle ce secret à un historien Derigion, Salmo Nel (FdlN p. 74), qui s'empresse d'en faire son sujet de thèse, " Forteresse Tanaëphis ". Salmo meurt au cours de son exposé de thèse, en 830 Ap. De Neinnes, abattu par l'Empereur (C&L p. 31), très certainement alors porteur de Sneaker, l'Arme de Bert III. Il est très probable que ce soit cette Arme qui a pris l'initiative d'abattre Salmo sans témoin, et d'interdire toutes recherches géopolitiques (par les hommes, pas par les Armes...), tant que cette affaire ne sera pas tirée au clair... Sneaker était et est toujours en contact avec les Armes de la Route Sans Fin (FdlN p. 72) et tout comme elles, ne souhaite certainement pas que leur petit secret soit découvert...

EasyRider recherche depuis activement l'original de " Forteresse Tanaëphis ", sans succès...

Wander part, en 856 Ap. Néinnes, en exploration, au Nord, retrouver les Armes fondatrices disparues, et découvre le Port de la pointe de Nulle-Part, en même temps qu'elle retrouve une des Armes fondatrices vide de son Dieu...

Wander finira par subir le même sort, ainsi qu'EasyRider, en 1051... La curiosité est un vilain défaut, et ces deux Armes ont payé le prix fort, à vouloir se mêler des affaires des Vaerelliens (CE p. 38 et 132)... Elles périssent en 1051 Ap. Neinnes, après avoir approché de très près le secret des envahisseurs.

Explorer reste donc la dernière Arme dirigeante, et continue à rechercher qui sont les étrangers et qui est à l'origine de la Forteresse Tanaëphis...

Relations avec les autres sectes :

Les relations avec le Mois du Bonheur ne sont plus au beau fixe, depuis que la Route s'est rendu compte que le Mois les espionnait lors de leurs réunions annuelles... (FdlN p.72). En effet, si la Route semble consciente de l'existence de forces manipulatrices, ses membres ne savent pas qui est réellement derrière " tout ça "... Quand au Mois, il est conscient que la Route fouine un peu trop près de leurs affaires sans toutefois savoir jusqu'où ses membres sont au courant du complot... d'ou l'intérêt de l'espionnage...

La Route Sans Fin est en relation depuis longtemps avec Sneaker, qui semble vouloir lutter activement contre l'invasion à venir... Sneaker ne s'est révéillée que récemment de l'aveuglement dans lequel elle était maintenue par les courtisans de l'Empereur, mais elle a rapidement repris contact avec la Route et bénéficie de ses informations, ainsi que de celles de l'Eclipse de Lune (Secte avec laquelle la Route est également en relation). Sneaker prend à contre-pied le plan du Mois du Bonheur puisqu'elle cherche à unifier les peuples pour faire front contre les envahisseurs...

La Route est également en conflit avec la Mort Carmin et la Loi du Sang, qu'ils ont certainement repéré au fil des siècles agissant comme " agitateurs ", et dans une moindre mesure avec l'Ordre Nouveau (FdlN p. 72).La Route est également en conflit avec la Mort Carmin et la Loi du Sang, qu'ils ont certainement repéré au fil des siècles agissant comme " agitateurs ", et dans une moindre mesure avec l'Ordre Nouveau (FdlN p. 72).

Elle n'entretient pas de très bons rapports avec les Vagabonds des Flots en raison du caractère ambigu de la secte (une secte qui prône l'exploration maritime, alors que tout dénonce une invasion, et qu'il existe un port à la pointe de Nulle-Part, peut paraître suspecte...). Sur ce point, au moins, la Route se fourvoie...

La Route a très certainement également noyauté la Guilde des Coursiers et celle des Cartographes (FdlN p. 72), notamment en raison de la nature même des Armes membres de cette secte...

Le Mois du Bonheur

Cette société secrète, phénoménal coup de bluff, est à l'origine de la Forteresse Tanaëphis (CE p. 140).

Elle a été fondée par une Arme ancienne, Sleeper, qui, à l'époque des Elfes, a été reforgée par Perenas, un Elfe extrêmement puissant (FdlN p. 75), qui a révélé à l'Arme ses origines (du moins ce qu'elle était avant son incarnation, à savoir un être humain...).

Comment Perenas le savait-il lui même ? Il est possible que son terrible contrôle du Fluide lui ait permis de comprendre ce qu'étaient les Armes... Toujours est-il qu'après la disparition des Elfes, Sleeper, consciente de ses origines et des objectifs des Stilfari'n, se fixa un but : utiliser sa faculté à reforger les Armes (enseignée par Perenas) pour fonder une secte d'apparence pacifique mais dont le but ultime serait la défense du continent contre l'envahisseur Vaerellien : Le Mois du Bonheur était né... (FdlN p. 76).

Le Mois du Bonheur a, au fil des siècles, provoqué (et continue à provoquer) des conflits entre les ethnies pour les maintenir sous tension, prêtes à répondre à une invasion.

Leur plan est détaillé dans la thèse de Salmo Nel : " Forteresse Tanaëphis " (C&L p. 31). Leur but est d'éviter la formation d'un état puissant qui briserait le fragile " équilibre " mis en place au cours des siècles. C'est pour cela que des agents tels que Smokescreen existaient (ADT p. 19 et 172).

Le Mois du Bonheur agit en éliminant les chefs de guerre trop ambitieux... Moykala a certainement été victime d'une des Armes reforgées, lui qui a failli vaincre les Piorads... Ce fut aussi le cas de Marcus le Ségion (ADT p.19).

Le Mois du Bonheur est également à l'origine du positionnement des Piorads au nord, des Gadhars au sud, et de la création des Sekekers, par une Arme du nom de Glass Spider (autrefois infiltrée chez la Route sans Fin et l'Eclipse de Lune).

La secte cherche aussi à éviter que les humains ne prennent conscience du danger de l'invasion (C&L, p. 92-94) : Ils agiraient alors de façon désorganisée, et, une fois de plus, briseraient le plan que la secte a patiemment établi au cours des siècles... C'est la raison pour laquelle ils masquent l'existence d'un port à la pointe Nulle-Part, et qu'ils éliminent les bardes un peu trop loquace lors du dernier trophée des 1000 lunes (C&L).

Le Mois du Bonheur se doit également de protéger Pôle (ADT p. 172). Les raisons les plus évidentes étant que Pôle se situe idéalement au centre du continent, donc, en cas d'invasion, hors de danger immédiat, mais également en position stratégique pour coordonner les défenses à l'échelle du continent. Et bien évidemment, Pôle permet aux membres reforgés d'agir en toute discrétion (FdlN p 76) : le Mois du Bonheur a besoin de stabilité pour agir... Enfin, il faut probablement aussi y voir la volonté de Sleeper de préserver la capitale Elfe... Après tout, une Arme a aussi le droit d'avoir un peu de nostalgie...

La disparition de Smokescreen en 1031 est un coup dur pour la secte (ADT p. 180). Mais en 1051, elle dispose d'une nouvelle force de frappe, encore plus discrète et puissante qu'une Arme reforgée : un fusionné du nom d'Arnaud Devic.

Il est probable qu'au cours des années à venir, le Mois du Bonheur s'opposera aux plans d'unification de l'empereur Bert III, et tentera même un assassinat sur le jeune empereur ou sur sa sœur, si jamais les négociations de paix entre Vorozions et Derigions devaient aboutir (On peut déjà certainement attribuer l'assassinat du conseiller Regnus (FdlN p.7) à cette secte)...

Le Mois du Bonheur se voit contraint d'être de plus en plus actif alors que la menace de l'invasion se fait plus pressante, et perd ainsi en discrétion...

Relations avec les autres sectes :

Le secret si bien gardé de la secte est sur le point d'être éventé... La thèse de Salmo Nel incrimine directement certains membres du Mois du Bonheur (CE p.135). C'est un membre de la Route Sans Fin qui a dévoilé à Salmo ce complot... Et depuis un moment déjà, le Mois espionne les fouineurs de la Route lors de leur réunion annuelle à la Chapelle du Bonheur (FdlN p. 72).

Le Mois du Bonheur est également dans une posture délicate vis-à-vis de l'Eclipse de Lune... Leur réticence, lors d'Eclat de Lune, à restituer Alou et Sunbeam, les a rendus plus que suspects aux yeux de cette secte (FdlN p. 72).

Le Mois du Bonheur achète également des informations aux Joyaux de Pôle et poursuit des buts proches de ceux de cette secte, à savoir la protection de Pôle (FdlN p. 86).

Il a très certainement noyauté la Guilde des Cartographes, notamment la fameuse section maritime (FdlN p. 15) qui est en charge de déterminer les courants marins et les reliefs côtiers... Les dirigeants du Mois savent déjà qu'une invasion est imminente et cherchent probablement à savoir d'ou celle-ci pourra venir...

Les Adeptes de Muffin

Les Adeptes contrôlent l'état Batranoban et surtout, son économie.

BloodyDream, son fondateur, et son organisation ont orienté les Batrahabans vers le développement des épices (en finançant l'expédition de Yassin Menhele).

Puis ils se sont infiltrés au sein du Conseil pour avoir la mainmise sur les questions politiques (FdlN p. 81-83). Aujourd'hui, Mashashinn, le successeur de BloodyDream aujourd'hui disparu, siège au conseil... et risque beaucoup vu la croisade que mène en ce moment Omar Khalir (ou peut-être est-ce Omar qui risque sa vie ?).

Les Adeptes sont également à l'origine de la barrière de Mères endormies qui devait garantir l'intégrité du territoire Batranoban lors de la sécession de ce dernier d'avec les Derigions (FdlN p. 81).

Cette barrière, laissée à l'abandon un temps (ainsi que les Armes chargées de l'entretenir), revient en 1051 sur le devant de la scène, et des expéditions sont montées pour la remettre en place (FdlN p. 83). Il est fort probable que lorsque l'invasion aura lieu, cette barrière pourrait représenter un piège mortel pour les Vaerelliens. Mais pour l'instant les Adeptes n'ont pas conscience de la menace Stilfari.

BloodyDream, elle, est toujours dans son palais, au cœur du désert de Hâas, depuis la guerre des Cendres (FdlN p. 81). Depuis sa fusion ratée, consécutive à l'absorption d'un épice expérimental, son esprit " flotte " dans son mausolée silencieux, et prophétise l'avenir à ses visiteurs (très !) occasionnels...

Depuis cette époque, les Adeptes créent et testent la plupart des nouveaux épices (FdlN p. 82).

La Secte est le moteur du gouvernement Batranoban et, par conséquent, un élément majeur du monde politique de Bloodlust.

Relations avec les autres sectes :

Les Adeptes n'ont pas d'ennemis reconnus (FdlN p. 82).

La secte bénéficie de tous les avantages que peut lui apporter le gouvernement Batranoban (dont les services de la Guilde des épiciers, bien que ce soit moins vrai depuis qu'Omar Khalir est à sa tête (FdlN p. 33)...).

Elle a également de très bon contacts avec le Plaisir Infini, qui un très bon client d'épices aphrodisiaques (FdlN p. 82).

Enfin, à partir de 1051, commencent des tentatives pour renouer avec les sorciers Gadhars (FdlN p. 82).

Les Joyaux de Pôle

Le rôle des Armes des Joyaux de Pôle est des plus trivial, puisqu'il consiste à rechercher tout élément d'origine Elfe, afin d'avancer, au travers de la compréhension du Fluide, dans la recherche de leurs origines (FdlN p. 85).

C'est tordu, mais pas idiot, dans la mesure ou l'Elfe Perenas, par sa maîtrise du Fluide, a réussi à expliquer à Sleeper ce qu'elle était réellement (FdlN p. 75)...

Bref, Gemstone, le chef de la secte, cherche à protéger Pôle pour en tirer toutes les informations possibles sur la civilisation Elfe (FdlN p. 85-86) : La recherche du secret du langage Elfe, de colonies Elfiques, la cartographie des sous-sols de Pôle, la recherche de reliques dans ces mêmes sous-sols... Tout y passe...

Et puis, qui sait quel rôle les tunnels nains, comme celui reliant Pôle aux montagnes du Nord, découvert en 1051 (FdlN p. 86), pourrait jouer dans la lutte contre l'invasion à venir ?

Relations avec les autres sectes :

Ils financent en partie la Guilde des Cartographes, les Terrassiers de Pôle, et la Guilde des écrivains... Evidemment, tout cela coûte une fortune, et il n'est pas abusif de dire que les Joyaux sont une des puissances économiques majeures du continent... Ils contrôlent les banques, ont des accords commerciaux avec la Guilde des Marchands, et surtout vendent des informations, notamment à deux sectes antagonistes que sont l'Eclipse de Lune et le Mois du Bonheur...

Les Vagabonds des Flots

Il peut sembler étonnant qu'une organisation qui passe sa vie sur les océans ne soit pas impliquée, de près ou de loin, dans les évènements en rapport avec l'invasion.

C'est pourtant le cas, et même si son fusionné de responsable, Arthur Faylin, pressent que quelque chose se trame, la Secte ne sait rien de Vaeriel... Le but de cette société secrète est de coloniser un nouveau continent (FdlN p. 88), un but finalement pas tellement différent de celui des Vaerelliens.

Les Vagabonds des Flots disposent d'une puissance de feu hors norme pour une secte, puisqu'un grand nombre de membres sont fusionnés (FdlN p. 88). Si jamais l'invasion devait avoir lieu, Faylin se joindrait probablement à la défense du continent... et pourrait faire la différence !

Relations avec les autres sectes :

La secte garde de bons rapports avec tous les gouvernements, vendant ses services à chacun, à tour de rôle.

Elle est cependant dans le collimateur de la Route Sans Fin (FdlN p. 72) qui lui trouve un comportement suspect...

Le Plaisir Infini

Voilà une secte dont les buts avoués sont les buts réels... c'est assez rare pour être signalé... Prendre leur pied et évoluer tranquillement est tout ce qu'elles désirent, et elles sont bien loin de tous les complots qui se trament sur le continent...

Relations avec les autres sectes :

Le Plaisir Infini n'a aucune inimités avec les autres sectes, et celles-ci le lui rendent bien.

L'Aube de Demain

Une Société Secrète mineure composée exclusivement d'humains, et qui rencontre beaucoup de succès. Leur but avoué est la destruction des Armes Dieux, afin de redonner à l'humanité son libre arbitre... Cette secte a été fondée par Omar Khalir en 1049, en réponse aux exactions programmées de la Mort Carmin. Khalir en est le dirigeant anonyme, connu sous les nom de " Veilleur ", ainsi que le principal mécène (il fourni les fonds ou des épices, comme le Sable Ombreux). Le but réel de cette secte, connu uniquement de son dirigeant, est la destruction des Armes, certes, mais pour qu'aucune puissance ne puisse s'opposer à l'invasion (VdD p. 24). L'Aube de Demain est donc un puissant outil pour les Vaerelliens.

Relations avec les autres sectes :

Honnêtement, ils n'aiment pas les Armes et elles le leur rendent bien...

Les Miroirs du Passé

Une secte réservée aux hysnatons, qui, sous couvert de prôner une égalité des races, a pour but avoué la suprématie des races non-humaines, voire de recréer ces dernières (SdG p. 82-84)... Et ils recherchent activement tout élément leur permettant d'y parvenir. Les Miroirs du Passé furent surtout les instruments de la Mort Carmin au cours d'Eclat de Lune, et, par conséquent, de Tangorogrim (donc indirectement des Vaerelliens si vous suivez bien...). Ils ont depuis repris leur indépendance, surtout depuis que leur fondateur, Melaus, est mort. Les Miroirs du Passé disposent d'un réseau d'information serré, d'assassins et d'espions : les fameux Miroirs (SdG p. 84).

Relations avec les autres sectes :

En plus des gouvernements les plus racistes (Batranobans et Derigions), les Miroirs du Passé sont en guerre permanente avec l'Ordre Nouveau (SdG p.84). Il est probable que cette secte, si elle venait à l'apprendre, n'apprécie pas vraiment la façon de procéder de l'Eclipse de Lune dans ses tentatives pour recréer les Elfes (C&L p.46).

Forteresse Tanaëphis

Il est maintenant tant de faire le point sur les différents intervenants de cet immense complot. L'initiative en revient au Mois du Bonheur, qui lutte de tout temps pour contrer les plans d'invasion des Vaerelliens, infiltrant Guildes, Sectes et gouvernements pour parvenir à leurs fins, et maintenir les nations sous tension... Là ou l'affaire se complique, c'est que la Loi du Sang, dont les buts sont antagonistes (déstabiliser le continent), usent des mêmes moyens (provoquer des tensions entre les nations...). Il n'est donc pas facile de différencier les actions de ces deux sociétés secrètes (Bien que le Mois ait plutôt tendance à éliminer les chefs de guerre trop puissants, alors que la Loi préfère provoquer des incidents politiques).

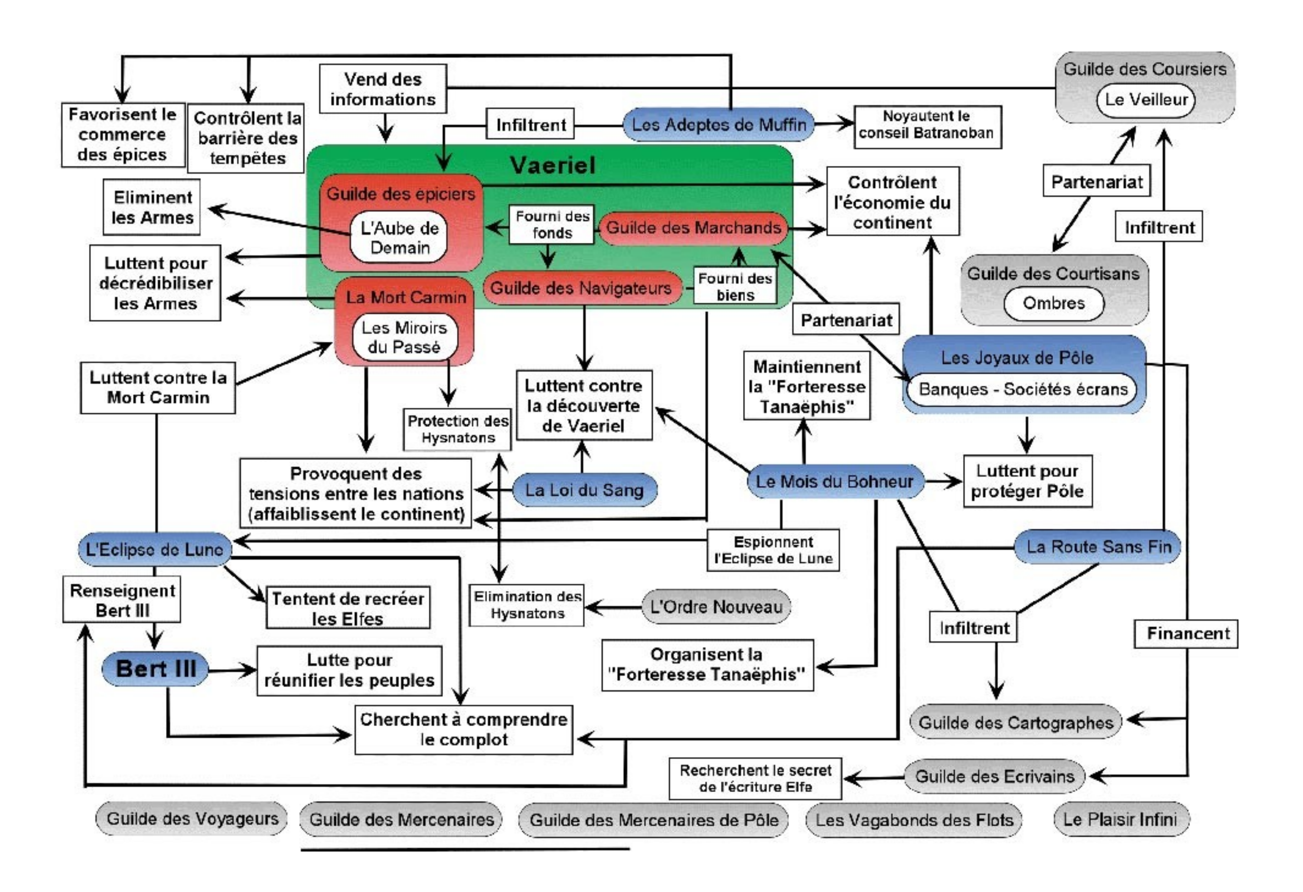
Parallèlement à ça, la Route sans Fin, qui comprend l'existence d'une puissance manipulatrice, repère l'influence de certaines Armes sur la géopolitique du continent, et découvre l'existence des Vaerelliens... elle est à deux doigts de tout comprendre, mais l'implication du Mois du Bonheur lui reste inconnue... La perte de la thèse de Salmo Nel reste une menace : C'est la preuve matérielle que la Route "sait"...

L'Eclipse de Lune, qui a découvert depuis peu de temps l'existence du port et des Vaerelliens, est également une secte sur la piste de la vérité. Mais elle est encore loin de tout comprendre... si la Route et l'Eclipse venaient à mettre en commun leurs informations, elles approcheraient la vérité...

Et justement, une Arme bénéficie des informations des deux sectes : Sneaker. Et Sneaker, grâce à Bert III, cherche à unifier le continent... Une façon de lutter contre l'invasion à venir, mais qui s'oppose aux plans du Mois du Bonheur...

Face à tout ce petit monde, les Vaerelliens, qui utilisent, à son insu, les infrastructures du continent (Guilde des Marchands, des Navigateurs, des Epiciers, Mort Carmin, Loi du Sang...), luttent pour déstabiliser le continent, et surtout pour éliminer les Armes-Dieux, véritable force qui pourrait faire échouer leur invasion imminente (prévue entre 1051 et 1056).

- Schéma récapitulatif



Favorisent le commerce des épices
Contrôlent la barrière des tempêtes
Vend des informations
Infiltrent
Les Adeptes de Muffin
Noyautent le conseil Batranoban
Guilde des Coursiers
Le Veilleur
Vaeriel
Guilde des epiciers
L'Aube de Demain
Eliminent les Armes
Luttent pour décrédibiliser les Armes
Fourni des fonds
Guilde des Marchands
Contrôlent l'économie du continent
Partenariat
Infiltrent
Guilde des Courtisans
Ombres
Guilde des Navigateurs
Fourni des biens
La Mort Carmin
Les Miroirs du Passé
Partenariat
Les Joyaux de Pôle
Banques - Sociétés écrans
Luttent contre la Mort Carmin
Maintiennent la "Forteresse Tanaëphis"
Luttent contre la découverte de Vaeriel
Protection des Hysnatons
Provoquent des tensions entre les nations (affaiblissent le continent)
La Loi du Sang
Le Mois du Bohneur
Luttent pour protéger Pôle
L'Eclipse de Lune
Espionnent l'Eclipse de Lune
La Route Sans Fin
Renseignent Bert III
Tentent de recréer les Elfes
Elimination des Hysnatons
L'Ordre Nouveau
Infiltrent
Financent
Bert III
Lutte pour réunifier les peuples
Organisent la "Forteresse Tanaëphis"
Guilde des Cartographes
Cherchent à comprendre le complot
Recherchent le secret de l'écriture Elfe
Guilde des Ecrivains
Guilde des Voyageurs
Guilde des Mercenaires
Guilde des Mercenaires de Pôle
Les Vagabonds des Flots
Le Plaisir Infini